

# HORREUR À ARKHAM®

## LE JEU DE CARTES

### Guide de Campagne FACE AU WENDIGO



## Présentation

*Face au Wendigo* est un scénario non-officiel pour *Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes*.

L'histoire se déroule quelques semaines après la fin du scénario *Seul face au Wendigo*, une aventure en solitaire écrite par Glenn Rahman. Dans ce supplément de la gamme du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*, qui se présentait sous la forme d'un livre dont vous êtes le héros, le lecteur incarnait le Dr L. C. Nadelmann (Femme ou Homme, au choix du joueur), étoile montante du département d'anthropologie de l'université Miskatonic, parti en expédition scientifique avec trois de ses meilleurs étudiants. Leur objectif était d'explorer la vallée de la Nord-Hanninah, un territoire encore largement inconnu et mystérieux de l'extrême Nord-Ouest Canadien.

Il n'est pas nécessaire de connaître l'histoire d'origine pour jouer au présent scénario. Cependant, soyez prévenus que la vallée de la Nord-Hanninah est un territoire sauvage et dangereux, dont beaucoup d'explorateurs ne sont jamais revenus.

## Icone de collection

Les cartes du scénario *Face au Wendigo* peuvent être identifiées grâce à ce symbole, placé devant le numéro de collection de chaque carte.



## Règles Supplémentaires et Clarification

### Cartes Histoire

Les cartes Histoire sont placées hors-jeu, face « Histoire » visible. Ne lisez pas la boîte de texte de ces cartes et ne les retournez pas, à moins qu'un effet de jeu ne vous demande de le faire.

### Les Soutiens avec le trait « Guide »

◆ Les cartes Soutiens avec le trait **Guide** gagnent la capacité suivante :

« ↗ Au début du tour d'un investigateur dans votre lieu, vous pouvez donner cette carte à cet investigateur, qui en prend le contrôle (*limite d'une fois par round*). »

◆ Si vous contrôlez plus d'un soutien **Guide** à la fois, vous ne pouvez utiliser la capacité ↗ que d'un seul d'entre eux à chaque test de compétence.

### Les Lieux avec le trait « Rivière »

Tous les lieux avec le trait **Rivière** gagnent la capacité suivante :

« **Forcé** – Les investigateurs sur un lieu **Rivière** ne peuvent pas se déplacer ou être déplacés sur un autre lieu **Rivière** autrement qu'en effectuant une action ➡ ➡ **Longer la rivière** ou une action ➡ **Naviguer**. »

Les ennemis Chasseur ne sont pas affectés par cet effet, et se déplacent normalement entre deux lieux **Rivière** connexes. »

## Action « Longer La Rivière »

Un investigator qui effectue l'action ➡ ➡ ➡ Longer la rivière peut se déplacer sur un lieu **Rivière** connexe.

## Action « Naviguer »

Chaque investigator peut utiliser une fois par round une action ➡ Naviguer. Pour résoudre cette action, suivez les étapes suivantes :

❖ **Etape 1** : Chaque ennemi engagé avec vous effectue une attaque d'opportunité.

❖ **Etape 2** : Tous les ennemis engagés avec vous se désengagent. Jusqu'à la fin de cette action, aucun ennemi ne peut vous engager et vous ne pouvez pas révéler de lieu.

❖ **Etape 3** : Déplacez-vous vers un lieu **Rivière** de votre choix. Comptez le nombre de déplacements entre 2 lieux connexes que vous avez effectué pour y arriver (*1, 2 ou 3 déplacements au maximum*).

❖ **Etape 4** : Effectuez un test de ♀ ou ♂ de difficulté 1+X, où X est le nombre de déplacements que vous avez effectué à l'étape 3 (*difficulté 2, 3 ou 4 au maximum*). En cas d'échec, subissez 1 Dégât, ou 2 Dégâts à la place en cas d'échec par une différence de 2 ou plus.

## Lieux directement au Nord/Sud/Est/Ouest

La plupart des lieux **Rivière**, **Sauvage** ou **Mystique** ont une instruction de connexion écrite dans leur boîte de texte, qui indique si le lieu en question est connexe à un ou plusieurs lieux directement au Nord, au Sud, à l'Est et/ou à l'Ouest. Le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest sont des directions relatives à chaque lieux, et suivent le schéma suivant :



## Mode Campagne

Ce scénario peut être joué en tant qu'aventure annexe durant n'importe quelle campagne. Quand vous jouez cette aventure durant une campagne, faites-le comme si vous mettiez en place le scénario suivant de la campagne, en conservant la réserve du Chaos, les faiblesses, les traumatismes et les soutiens d'histoires acquis précédemment. **Chaque investigator doit dépenser 2 points d'expérience pour jouer ce scénario en mode campagne.**

## Mode Indépendant

Si vous jouez en mode Indépendant, constituez la réserve du Chaos en utilisant les pions suivants :

❖ **Facile**

+1, +1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, ♀, ♀, ⚡, ♀, ♀, ⚡.

❖ **Standard**

+1, 0, 0, -1, -1, -2, -2, -3, -4, ♀, ♀, ⚡, ♀, ♀, ⚡.

❖ **Difficile**

0, 0, 0, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -5, ♀, ♀, ⚡, ♀, ♀, ⚡.

❖ **Expert**

0, -1, -1, -2, -2, -3, -3, -4, -4, -5, -6, -7, -8, ♀, ♀, ⚡, ♀, ♀, ⚡.



## Prologue

Septembre 1926.

*Vous venez d'assister au procès retentissant du Dr Nadelmann, une personne proche de vous, qui était la vedette en devenir du département d'anthropologie de l'université Miskatonic. Nadelmann est le seul membre revenu en vie de son expédition scientifique, lancée à la découverte d'une vallée sauvage du Nord-Ouest canadien appelée la Nord-Hanninah. Sylvia Davidson, Norman Falkner et Bernard Epstein, les trois étudiants fraîchement diplômés qui l'accompagnaient, ont disparu.*

*Les autorités d'Arkham tenaient à ce que justice soit faite, et le jugement a été rendu dans ce sens, rendant coupable le Dr Nadelmann d'homicide involontaire. Cependant, tout le monde a pu constater au cours de sa déposition que l'état de santé physique et mental de Nadelmann était fortement altéré. Une vilaine blessure à la gorge, qui ne cicatrisait toujours pas après des semaines, l'empêchait de parler normalement. Quand on comprenait ses paroles, c'était des explications invraisemblables, pleines de monstres mangeurs d'hommes et d'esprits indiens en vadrouille qui auraient eu raison de son expédition. Après le jugement, le mystère restait donc entier quant au sort réel des étudiants, et Nadelmann devait être interné à l'asile d'Arkham afin d'y suivre des soins appropriés en attendant un éventuel appel du procès.*

*C'est au pied du tribunal, alors que vous méditez sur le meilleur moyen d'innocenter Nadelmann et de réhabiliter son nom, que des proches des disparus viennent vous trouver. Tout comme vous, ils ne sont pas satisfaits de ce jugement qui n'a pas fait toute la lumière sur le sort de leurs proches. Ils vous apprennent que la police montée canadienne a mis un terme aux recherches, après la disparition de plusieurs de leurs hommes. Désespérés, ils vous demandent de retrouver les trois étudiants, sachant qu'en tant que proche du Dr Nadelmann, vous avez accès à toutes les informations en sa possession, et qu'ils vous fourniront tout le soutien nécessaire pour aller découvrir la vérité.*

*Vous partez donc sur les traces de la précédente expédition, d'abord en train depuis Arkham, direction le centre du Canada. Vous profitez du voyage pour relire les notes du Dr. Nadelmann dans son carnet d'expédition. Les notes de Nadelmann sont claires et précises au début de son aventure. Après quelques entrées dans son carnet, Nadelmann note que le guide indien de leur expédition, Charlie Foxtail, a abandonné son groupe après avoir vu les traces d'un être que Charlie a nommé "Le Wendigo". Ensuite, les informations deviennent rapidement confuses, et l'écriture de plus en plus saccadée, illisible. En l'état, vous n'êtes pas capable de donner un sens aux atrocités qui seraient arrivées à son expédition. Il y a quand même suffisamment d'éléments intéressants et concrets pour démarrer votre enquête.*

Une fois arrivé au terminus du train, vous prenez une vedette en direction du fleuve Mackenzie. Votre destination est le Fort Mc Donald, un avant-poste de la police montée, qui vous donnera accès à la vallée sauvage de la Nord-Hanninah. Le temps est encore clément au niveau des cours d'eau, mais dans les hauteurs, le froid et la neige commencent à s'installer. Il vous reste peu de temps avant l'arrivée de l'hiver, afin de découvrir la vérité à propos de l'expédition désastreuse du Dr. Nadelmann.

## Mise en place

➊ Réunissez toutes les cartes du set de rencontre *Vallée de l'Hanninah*. Ce set est reconnaissable à l'icône suivante :



➋ Mettez de côté les cartes du set de rencontre *Mythe du Wendigo*, hors jeu. Ce set est reconnaissable à l'icône suivante :



➌ Mettez en jeu les lieux Fort Mc Donald, Embarcadère et Territoire Indien. Chaque investigateur commence la partie dans l'Embarcadère.

➍ Mélangez les 3 lieux La Nord-Hanninah et mettez-les en jeu, un au Nord de l'Embarcadère, le deuxième au Nord du premier, le troisième au Nord du Deuxième.

➎ Prenez au hasard un des deux lieux Chaîne de Montagnes et retirez-le de la partie. Prenez les 6 lieux restants, mélangez-les, puis mettez en jeu au hasard un lieu à l'Est et un lieu à l'Ouest de chaque lieu La Nord-Hanninah.

➏ Prenez les cartes Histoire, face Histoire visible. Pour chaque paire de cartes avec le même titre, retirez de la partie une des cartes au hasard. Les 3 cartes restantes avec le titre *Le sort de Sylvia*, *Le sort de Norman*, et *Le sort de Bernard* forment le deck d'histoire *Le sort des disparus*. Mettez ce deck de côté.

➐ Mettez également de côté les cartes Histoire restantes.

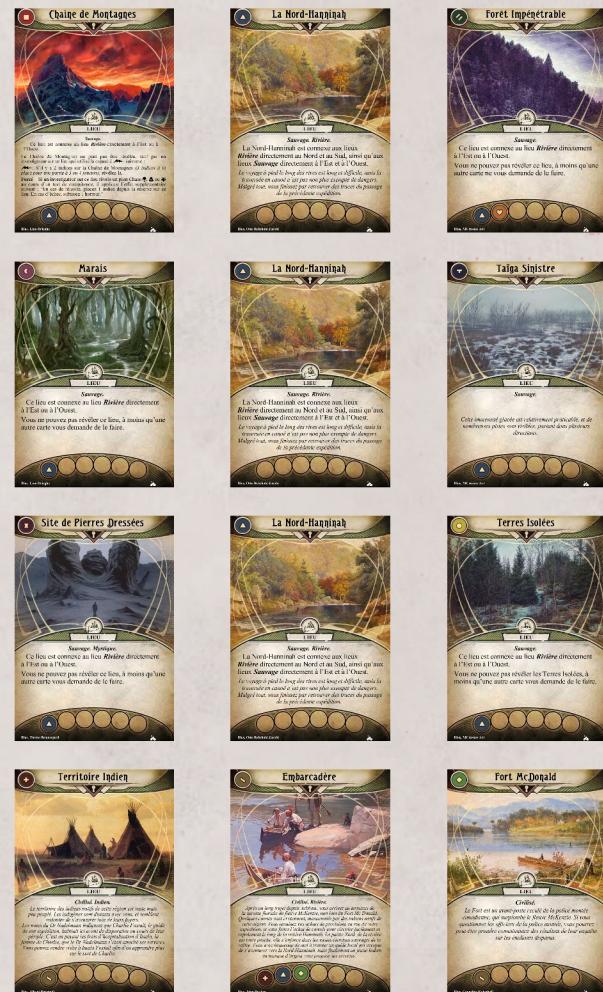
➑ Mettez de côté les cartes Carnet d'Expédition, Guide Indien, Tomahawk, Savoir d'Ithaqua, ainsi que les 4 exemplaires de la carte Ancienne Blessure.

➒ Mélangez les cartes rencontre pour former le deck de rencontre.

➓ Si vous n'avez pas de pion 🕸 dans la réserve du Chaos, ajoutez un pion Chaos 🕸 à la réserve du Chaos pour cette partie (*sauf mention contraire, retirez-le à la fin du scénario*).

## Exemple de placement des lieux

Notez que les lieux Chaîne de Montagnes, Forêt Impénétrable, Marais, Site de Pierre Dressées, Taïga Sinistre et Terres Isolées peuvent ne pas être à la même place que dans cet exemple.





## NE PAS LIRE avant la fin du scénario

**Si aucune conclusion n'est atteinte (tous les investigateurs ont abandonné ou été vaincus) :** Le voyage de retour vers le Fort Mc Donald est terriblement éprouvant. Vous n'avez pas le temps de soigner vos blessures en chemin, il vous faut rapidement quitter cette vallée et ses dangers.

Vous réussissez enfin à atteindre Fort Mc Donald, que vous percevez à présent comme un petit îlot de civilisation humaine au milieu d'un océan de ténèbres sauvages. Vous êtes pris en charge par le médecin du petit contingent de la police montée canadienne basée au fort. Au bout de quelques jours, vous êtes suffisamment remis pour pouvoir répondre aux questions des officiers présents sur place.

Ⓐ Les investigateurs qui ont abandonné subissent un traumatisme physique.

Ⓐ Les investigateurs qui ont été vaincu par des horreurs subissent un traumatisme physique (*En plus du traumatisme mental prévu pour les investigateurs vaincu par des horreurs*).

Ⓐ Les investigateurs vaincus par des Dégâts prennent la carte faiblesse Ancienne Blessure et l'ajoutent à leur Deck.

Ⓐ Les investigateurs vaincus à la fois par les Dégâts et les Horreurs ajoutent à leur deck :

◆ Une carte Faiblesse de Base **Folie** prise au hasard.

◆ Une carte faiblesse Ancienne Blessure.

Ⓐ Si vous avez découvert le sort des étudiants du Dr Nadelmann, lisez la **Conclusion 2**.

Ⓐ Si vous avez découvert le sort de 2 étudiants ou 1 étudiant, lisez la **Conclusion 3**.

Ⓐ Si vous n'avez découvert le sort d'aucun étudiant, lisez la **Conclusion 4**.

**Conclusion 1 :** Après un combat brutal, le Wendigo recule en titubant, et pousse des cris qu'aucune créature naturelle ne pourrait produire. Voyant que vous prenez l'avantage, vous vous acharnez sur lui, jetant vos dernières forces dans la bataille. Plus le Wendigo prend de coups, plus ses cris semblent venir d'un humain à l'agonie. Vous portez le coup final, et voyez la terrible créature s'effondrer. Votre fatigue est telle que vous tombez genoux à terre, sonné.

Vous ne sauriez dire combien de temps vous êtes resté prostré de la sorte, mais quand vous relevez la tête, la vue de votre adversaire vous laisse sans voix. C'est le corps dénudé d'un homme qui est étendu non loin de vous, dans une mare de sang. En vous approchant, vous constatez qu'il n'a plus ses longues griffes, ni les bois de cerf sur sa tête. Il a tout de même conservé des plaques de fourrure disparates, et des sabots semblables à ceux d'un bouc à la place des pieds. A en juger par sa couleur de peau, c'est un Indien natif de la région que vous avez tué, âgé d'une cinquantaine d'années. Tant bien que mal, vous repartez vers le Fort Mc Donald pour panser vos blessures, et quitter au plus vite cet endroit maudit.

A votre arrivée, vous êtes pris en charge par le médecin du petit contingent de la police montée canadienne basée au fort. Au bout de quelques jours, vous êtes suffisamment remis pour pouvoir répondre aux questions des officiers présents sur place.

Ⓐ Les investigateurs subissent un traumatisme mental.

Ⓐ Notez dans votre carnet de campagne que *vous avez vaincu le Wendigo*.

Ⓐ Si vous avez découvert le sort des étudiants du Dr Nadelmann, lisez la **Conclusion 2**.

Ⓐ Si vous avez découvert le sort de 2 étudiants ou 1 étudiant, lisez la **Conclusion 3**.

Ⓐ Si vous n'avez découvert le sort d'aucun étudiant, lisez la **Conclusion 4**.

**Conclusion 2 :** Les officiers écoutent avec circonspection le récit de votre expédition, puis sont plongés dans une grande confusion à la vue des preuves que vous avez amassées. Ils vous remercient pour votre contribution extraordinaire à la résolution de cette affaire, après quoi vous êtes prié de rapidement quitter le fort. Vous partez sans vous retourner et rentrez à Arkham.

A votre arrivée, vous faites part aux proches des étudiants du sort de chacun d'eux. C'est un moment difficile pour toutes ces personnes. Bien qu'elles aient enfin les réponses à leurs interrogations, certaines vérités sont terribles à entendre. La plupart sont sous le choc, mais tous finissent par vous remercier d'avoir mis un point final à cette affaire.

Vous ressentez un fort sentiment d'accomplissement, qui vient temporairement vous soulager de vos souffrances, et éloigner les cauchemars qui peuplent vos nuits depuis que vous avez quitté la vallée de la Nord-Hanninah.

(C) Retirez un traumatisme mental à chaque investigateur.

(C) Si Le Wendigo était en jeu à la fin de la partie, notez dans votre carnet de campagne que *vous savez que le Wendigo rôde toujours dans la vallée de la Nord-Hanninah*.

(C) Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

(C) Si *Vous avez sauvé Charlie*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Si *Vous avez sauvé le prospecteur d'or*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Lisez l'Épilogue.

**Conclusion 3 :** Les officiers écoutent le récit de votre expédition, mais ils sont particulièrement attentifs et surpris lorsque vous leur présentez quelques preuves matérielles de ce que vous avancez. Ils vous remercient pour votre contribution à la résolution de cette affaire, après quoi vous êtes prié de quitter le fort. Vous partez sans vous retourner et rentrez à Arkham, épuisé, tourmenté par cette expérience, mais en vie.

A votre arrivée, vous faites part aux proches des étudiants du sort de ceux dont vous avez retrouvé la trace. C'est un moment très difficile pour toutes ces personnes. Bien qu'elles aient quelques réponses à leurs interrogations, les mystères qui subsistent les hanteront pour toujours. Certains finissent par vous remercier d'avoir retrouvé leur proche, les autres s'en vont, l'air hagard ou en pleurs. Vous éprouvez de la tristesse pour ces gens et vous êtes déçu de n'avoir pu leur apporter les réponses qu'ils attendaient. Vous vous dites que, malgré tout, vous avez fait de votre mieux.

Cependant, les quelques vérités dévoilées ne suffiront pas à éloigner complètement les cauchemars qui peuplent vos nuits depuis que vous avez quitté la vallée de la Nord-Hanninah.

(C) Si Le Wendigo était en jeu à la fin de la partie, notez dans votre carnet de campagne que *vous savez que le Wendigo rôde toujours dans la vallée de la Nord-Hanninah*.

(C) Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

(C) Si *Vous avez sauvé Charlie*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Si *Vous avez sauvé le prospecteur d'or*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Lisez l'Épilogue.



**Conclusion 4 :** Les officiers écoutent avec attention le récit de votre expédition. Vous n'osez pas tout leur dire, de peur qu'ils ne vous prennent pour un fou. Ils vous remercient pour votre témoignage qui leur permettra peut-être de poursuivre la résolution de cette affaire. Après quoi, vous êtes prié de rentrer chez vous.

Vous partez sans vous retourner et rentrez à Arkham, épuisé, tourmenté par cette expérience, en proie à des cauchemars épouvantables. A votre arrivée, vous faites part aux proches des étudiants de l'échec de votre expédition. C'est un moment terrible pour toutes ces personnes. N'ayant aucune réponse à leurs interrogations, elles sont plongées dans des tourments que vous ne comprenez que trop bien. Certains finissent par vous remercier d'avoir essayé de retrouver leur proche, mais vous ressentez tout de même de forts sentiments de frustration et de tristesse d'avoir échoué de façon aussi cuisante.

(C) Si Le Wendigo était en jeu à la fin de la partie, notez dans votre carnet de campagne que *vous savez que le Wendigo rôde toujours dans la vallée de la Nord-Hanninah*.

(C) Les investigateurs ajoutent à leurs deck une carte Faiblesse de Base *Folie* prise au hasard.

(C) Chaque investigateur reçoit un total de points d'expérience égal à la somme des valeurs de Victoire X des cartes qui se trouvent dans la pile de victoire.

(C) Chaque investigateur reçoit 2 points d'expérience pour avoir eu un aperçu des horreurs du mythe de Cthulhu dans cette région sauvage du monde.

(C) Si *Vous avez sauvé Charlie*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Si *Vous avez sauvé le prospecteur d'or*, chaque investigateur reçoit 1 point d'expérience.

(C) Lisez l'Épilogue.

## Épilogue

Ne lisez pas ce qui suit si tous les investigateurs ont fini la partie **Dément** ou **Tué**.

Ⓐ Lisez les passages suivants à chaque fois qu'ils correspondent à votre situation de jeu, ou à une note que vous avez prise.

❖ **Si Charlie Foxtail est en jeu sous le contrôle d'un investigateur à la fin de la partie :** Sur le chemin du retour au Fort Mc Donald, Charlie vous a avoué qu'il s'en veut d'avoir abandonné le Dr. Nadelmann et ses pauvres élèves. Le monstre qui s'en est pris à lui dans sa hutte le pourchassait depuis qu'il avait fui, sentant sa peur et ne lui laissant aucun répit. Il a conscience que vous n'étiez pas obligé de lui venir en aide après ce qu'il avait fait, et pour cela, vous avez sa reconnaissance éternelle.

Lorsque vous arrivez en vue du territoire de ses ancêtres, Charlie vous dit adieu et vous tend son tomahawk. « Cette arme est dans ma famille depuis très longtemps. J'ai vu comment vous vous battez, et je pense que vous la méritez plus que moi. Il est temps pour moi de rentrer auprès de ma femme. Plus jamais je ne retournerai dans la vallée de la Nord-Hanninah. »

N'importe quel investigateur a le droit d'ajouter le Tomahawk à son deck. Cette carte ne compte pas dans la Taille du Deck de l'investigateur.

❖ **Si vous avez trouvé l'or de l'Hanninah :** Après votre retour à Arkham, vous allez trouver une entreprise d'extraction d'or, et vous faites part de votre découverte. Les dirigeants sont très intéressés, et vous proposent de vous payer un pourcentage des bénéfices d'extraction de l'or de l'Hanninah, si vous leur dites où se trouve le filon. Pendant que vous paraphez votre contrat, vous vous souvenez du prospecteur fou, et ce que vous avez dû faire pour vous en débarrasser. Vous espérez qu'à l'avenir les travailleurs sur le site d'exploitation ne subiront pas le même sort que lui... ou pire.

Retournez la carte Histoire L'or de l'Hanninah. Un investigateur peut intégrer cette carte, face soutien, à son deck.

❖ **Si vous êtes dépositaire du savoir d'Ithaqua :** Lorsque vous avez décrypté toutes les inscriptions du Temple, Ithaqua a trouvé en vous un réceptacle, un canal vers notre monde. A présent, vous êtes en permanence assailli de visions qui se réalisent, d'intuitions sortant de nulle part qui se révèlent exactes. Votre vision du monde a changé, et vous devez lutter régulièrement pour ne pas sombrer dans la folie.

L'investigateur qui est dépositaire du savoir d'Ithaqua ajoute à son deck la carte Savoir d'Ithaqua.

❖ **Si Vous avez laissé mourir Norman :** Lorsque vous aviez retrouvé Norman, il y avait quelque chose de malsain en lui, une force qui aurait pu vous mener à votre perte. Cependant, il était également le seul étudiant survivant que vous auriez pu ramener en vie. Sa mort vous hante, mais pas autant que les pleurs de ses proches lorsque vous avez dû leur annoncer que Norman avait succombé au voyage de retour de votre expédition.

Si vous avez ajouté un pion Chaos ♣ à la réserve du Chaos pour cette partie, vous le conservez pour le reste de votre campagne. Sinon, ajoutez un pion Chaos ♣ à la réserve du Chaos pour le reste de votre campagne.

❖ **Si Norman est vivant :** Norman était bel et bien vivant, le seul véritable survivant de la précédente expédition. Vous avez réussi à le ramener au Fort Mc Donald, où il a été pris en charge par le médecin de la police montée. Il se comportait étrangement, et ne répondait pas vraiment aux questions qu'on lui posait. A l'évidence, il avait définitivement perdu la raison. Il disait sans arrêt qu'il devait annoncer une nouvelle importante au monde entier, mais qu'il lui fallait trouver le meilleur moyen de le faire. Au moment de repartir chez vous, vous avez cherché à ramener Norman avec vous, mais il était déjà parti du Fort en pleine nuit. Dans une lettre qu'il vous a laissée, il explique qu'il va revenir à Arkham, que vous pouvez rassurer ses proches, mais qu'il a beaucoup à faire avant de pouvoir rentrer chez lui...

Ⓐ Vérifiez votre carnet de campagne. Si vous avez vaincu le Wendigo : lisez **Le sort du Dr Nadelmann 1**. Sinon, si vous avez assez de preuves pour innocenter le Dr Nadelmann : lisez **Le sort du Dr. Nadelmann 2**. Sinon, vous savez que le Wendigo rôde toujours dans la vallée de la Nord-Hanninah : lisez **Le sort du Dr Nadelmann 3**. Sinon, lisez **Le sort du Dr Nadelmann 4**.

❖ **Le sort du Dr. Nadelmann 1 :** Peu de temps après votre retour à Arkham, vous demandez à voir le Dr Nadelmann pour lui annoncer que vous avez réussi à tuer le Wendigo. Quand vous arrivez à l'asile, vous constatez que la blessure de Nadelmann est guérie depuis quelques temps. Son appétit est revenu, et son énergie naturelle semble restaurée. Nadelmann écoute d'une oreille distraite votre récit, étant trop occupé à engloutir son déjeuner. Vous prenez congé en vous disant que son état mental évoluera peut-être aussi favorablement que sa forme physique. Quelque temps plus tard, vous apprenez que le Dr Nadelmann avait dû être enfermé pour son propre bien dans une cellule à part, sans qu'on vous donne plus de détails. Un matin, la police vient vous trouver pour vous interroger à propos de la disparition du Dr Nadelmann. Ils vous expliquent que les soigneurs de l'asile ont retrouvé sa cellule vide. Il y avait des traces de griffes partout sur ses vêtements en lambeaux, et l'ouverture de la fenêtre avait été brutalement forcée de l'intérieur. Vous ne pouvez pas donner d'explication raisonnable aux policiers, qui vous quittent d'un air maussade.

A présent, vous êtes tourmenté à l'idée qu'il n'était peut-être pas possible de tuer définitivement le Wendigo.

❖ **Le sort du Dr Nadelmann 2 :** Le procès en appel du Dr Nadelmann se tient quelques semaines après votre retour, et vous vous y présentez avec des preuves pour disculper l'anthropologue. Vous faites forte impression auprès de votre auditoire, et bien qu'il subsiste des éléments non expliqués dans cette affaire, le Dr Nadelmann ressort libre de l'audience, son innocence étant établie. Quelque temps plus tard, vous apprenez avec satisfaction que Nadelmann reprendra ses cours à la rentrée prochaine. Cependant, ses séquelles physiques et mentales en feront à vie une personne brisée, en proie à des crises de panique chaque hiver lorsque tombent les premiers flocons de neige.

❖ **Le sort du Dr. Nadelmann 3 :** Peu de temps après votre retour à Arkham, vous rendez visite au Dr Nadelmann pour l'aider à préparer son procès en appel. Quand vous arrivez à l'asile, vous constatez que la blessure de Nadelmann n'est toujours pas guérie. L'anthropologue est extrêmement maigre à présent, mais sa raison semble être en meilleur état que la dernière fois. Le personnel de l'asile l'a donc placé dans une chambre médicalisée, proche des conditions d'un véritable hôpital. Nadelmann vous demande de raconter votre expédition, et est très attentif aux détails de votre récit. Même si vous n'aviez pas prévu de le lui avouer, vous vous sentez obligé de confirmer que le Wendigo est toujours dans la vallée. Cette nouvelle l'affecte profondément, et quand vous prenez congé, vous espérez ne pas avoir sapé trop profondément son moral. Quelques jours plus tard, vous apprenez avec une grande tristesse que le Dr Nadelmann s'est suicidé dans sa chambre de l'asile.

❖ **Le sort du Dr Nadelmann 4 :** Le procès en appel du Dr Nadelmann se tient quelques semaines après votre retour, et vous vous y présentez avec l'espoir de disculper l'anthropologue. Malheureusement, il subsiste trop d'éléments non expliqués dans cette affaire, l'appel de Nadelmann est donc rejeté. De plus, l'état mental de l'anthropologue est jugé suffisamment bon après les quelques semaines passées à l'asile, la police l'escorte donc vers la prison d'Arkham pour y purger sa peine. Depuis, vous repensez souvent à Nadelmann, et vous ressentez une grande peine de savoir l'anthropologue enfermé pour longtemps, sa vie brisée à jamais.

# Notes de Conception

## L'Histoire d'Origine

En réalité, l'histoire se déroule quelques semaines après une des nombreuses fins possibles du supplément « Seul face au Wendigo ». Cette aventure en solo avait un nombre conséquent de paragraphes (660), et l'histoire avait de nombreuses fins possibles. En général, la mort ou un sort encore pire était au rendez-vous, et quand on arrivait à s'en sortir, c'était pour se voir interrogé sur le sort des étudiants qui nous accompagnaient s'ils leurs arrivaient des malheurs en cours de route (c'était le cas quasi tout le temps...).

J'ai trouvé cette aventure très immersive et j'avais beaucoup de mal à décrocher une fois qu'elle était commencée. Ma première partie c'est mal déroulée, parce que un des défauts de cette histoire, propre à certains livres dont vous êtes le héros, c'est d'avoir des « boucles » de narration, qui font qu'on retombe toujours sur les mêmes paragraphes si on a pas de chance. La seconde est arrivée à son terme, mais j'ai perdu mon guide indien (Non Charlie, ne m'abandonne pas! Me laisse pas tout seul avec mes bras-cassés d'étudiants), qui est parti avec le canoë du groupe, tout mes étudiants sont morts un par un, et j'ai bataillé ferme pour revenir à la civilisation, pour face à un procès du fait que mes explications n'ont pas été convaincantes. J'ai refait plusieurs autres parties, et vu beaucoup de fins et déroulés d'histoires possibles, mais cette fin là m'a profondément marqué. Si bien que lorsque l'idée m'est venue d'adapter cette histoire en un scénario d'horreur à Arkham JCE, j'ai eu envie d'écrire la suite de l'aventure, avec cette fin comme point de départ.

## L'Adaptation en Scénario Pour Horreur à Arkham JCE

Dans l'histoire d'origine, il y avait des éléments marquants, de gros points forts que je voulais absolument reprendre et adapter en jeu de cartes :

❖ Dans l'histoire d'origine l'exploration se faisait en grande partie en canoë sur une rivière sauvage. Il arrivait que le joueur soit privé de son canoë, il était donc obligé de marcher le long de la rive ou de s'enfoncer dans les terres hostiles. J'ai repris cet aspect en intégrant des lieux rivière qui sont navigables, et forment le chemin principal pour accéder aux lieux d'intérêts du scénario. Initialement, je voulais une carte Canoë pour pouvoir naviguer, avec dans l'idée de la faire potentiellement disparaître pour reproduire l'effet du scénario original. Cela entraînait trop de règles spéciales, des précisions chirurgicales sur le timing d'utilisation, et au final nuisait à la jouabilité. La mécanique de navigation est plus simple, moins « réaliste », mais j'espère qu'ainsi la frustration et les difficultés d'utilisation que les testeurs ont rencontré sera gommée. Pour mieux profiter de l'histoire et se concentrer sur ce qui attend les joueurs...

❖ La sensation de découverte et d'exotisme pour un jeu Arkham était fantastique dans l'histoire d'origine, avec cette région inconnue du grand bord de l'Amérique, les indiens natifs, les monstres et mystères locaux. J'ai donc cherché à immerger le plus possible les joueurs dans l'aventure. La recherche d'illustrations et la rédaction de la narration des cartes sont donc deux aspects sur lesquels j'ai passé beaucoup de temps afin d'obtenir la meilleure ambiance possible.

❖ Les événements et conclusions possibles étaient très nombreux, pratiquement aucun joueur n'a eu deux fois la même aventure. J'ai donc mis le plus de l'aléa possible dans la mise en place, le déroulement du jeu, dans les conclusions et épilogues, en cherchant à augmenter le plaisir de la découverte et la rejouabilité du scénario.

Malheureusement, certains aspects de l'histoire d'origine étaient plus faibles, sources de critiques de la part des joueurs. J'ai donc essayé de limiter ou supprimer tout ce qui me semblait effectivement nuire à l'expérience de jeu :

❖ En plus des rencontres attendues dans le grand Nord comme le Wendigo ou le Sasquatch, le joueur pouvait rencontrer tout un tas de créatures plus ou moins apparentées au mythe de Cthulhu, comme des mi-go exploitant un filon d'or, des pygmées indigènes, et même des dinosaures. J'ai voulu garder le plus de cohérence possible en ne conservant que les créatures du Mythe rencontrées habituellement dans le grand nord américain... Avec quelques invités surprise.

❖ Il n'y avait pas de but précis à atteindre lorsqu'on jouait à l'histoire d'origine, seulement partir découvrir les mystères de la Vallée, et revenir en vie avec le plus de points d'Hanninah possible.

Ces points étaient récupérés en plus ou moins grande quantité au fil des paragraphes, et servaient de compteur de victoire à la fin de l'aventure. De plus, les péripéties de l'histoire arrivaient dans un ordre très aléatoire, sans forcément de liens entre elles. Un certain nombre de joueurs ayant émis des critiques sur l'histoire considéraient qu'il n'y en avait pas vraiment (d'histoire). J'ai donc cherché à donner un objectif principal aux investigateurs, c'est aussi pour cela que le scénario se passe après l'histoire d'origine. La structure de base du jeu en acte et intrigue guide les événements de la partie, la rendant plus cohérente dans son déroulé. Quelques objectifs secondaires se présenteront en cours de partie pour apporter de la variété au scénario, et un défi supplémentaire pour les joueurs. Pour finir, j'ai recentré la menace principale sur le Wendigo, en faisant de lui la principale menace, et l'ennemi final quoi qu'il arrive. Ce n'était pas forcément le cas dans l'histoire d'origine, un peu dommage quand l'histoire s'appelle Seul face au Wendigo...

❖ La difficulté de l'histoire d'origine était très forte, rendant quasi-impossible de conserver son guide indien et les étudiants. Le guide était pourtant essentiel de part ses puissantes caractéristiques, et les étudiants tombaient très facilement au grès des rencontres, si bien que le meilleur fin possible n'était atteignable qu'avec beaucoup, beaucoup de chance. Dans le cadre d'un JCE, il est clair qu'il faut conserver une difficulté suffisante pour offrir un challenge intéressant aux joueurs, mais il ne fallait pas que la chance joue un rôle primordial dans la conclusion. Par exemple, bien que j'ai conservé la fuite probable du guide indien quand le wendigo rôde dans le coin, il est toujours possible d'en prendre un autre sur l'Embarcadère, et sa présence n'est pas indispensable pour finir le scénario. De plus, en cherchant bien vous trouverez d'autres guides dans cette vallée sauvage... J'ai aussi retiré la possibilité de mourir définitivement du fait d'un effet de jeu, pour inciter les joueurs à faire le scénario au cours d'une campagne, et profiter de l'expérience et des cartes joueur acquises en cours de partie. Le réglage de la difficulté reste cependant compliqué, en tenant compte du nombre de joueurs qui peut varier, de l'ordre d'arrivée des rencontres, des personnages joués, etc. J'espère donc que la difficulté du scénario est à présent réglée au mieux pour que le plaisir de l'investigation soit au rendez-vous.

## Crédits

© Illustrations de ce guide :

❖ Page 1 : « Wendigo » de Frank Victoria. Retrouvez son travail sur [frankvictoria-lepicte.blogspot.com](http://frankvictoria-lepicte.blogspot.com).

❖ Page 2 : « Two Old Men And A Dog Hunting » de Norman Rockwell.

❖ Page 3 : « Sunset » de Kim Taglia. Retrouvez son travail sur [facebook.com/KATFantasyArts/](http://facebook.com/KATFantasyArts/)

❖ Page 4 : « Mountain » de Lino Drieghe. Retrouvez son travail sur [linodriegheart.com](http://linodriegheart.com) et son Blog [linodriegheart.com/blog](http://linodriegheart.com/blog).

❖ Page 5 : « Reykholt Forest, Iceland » de MCrassus Art : Retrouvez son travail sur [facebook.com/mcrassusart](http://facebook.com/mcrassusart), et sur son site [mcrassus.com](http://mcrassus.com).

❖ Page 7 : « The old god of the moutain » de Bjarke Pedersen.

❖ Page 8 : Couverture de l'album Memoria Vetusta III (Saturnian Poetry) du groupe Blut Aus Nord, par Dehn Sora.

© Seul face au Wendigo est un supplément pour le jeu de rôle *l'Appel de Cthulhu*, propriété de Chaosium.

© Conception et réalisation du scénario : Vinn Quest.

❖ Correction et amélioration : spiriT.

❖ Relecture : spiriT, HypotypoZ, Metalm23, plaf.

❖ Testeurs : spiriT, Bboo, Pilunte, illisae, hopebreaker.



## Remerciements

© Tout d'abord, je remercie chaleureusement Kim Taglia pour les deux illustrations qu'elle a réalisé en exclusivité pour ce scénario.

© Je remercie tous les artistes et ayant-droits qui m'ont donné la permission d'utiliser leurs œuvres afin d'illustrer ce scénario.

© Merci à Bewise et Pilunte pour leurs scénarios fan-made, ainsi que pour le travail sur Strange Eons et le plug-in de francisation de cet outil.

© Merci à Berith pour ses intercalaires personnalisés.

© Merci à Metalm23 pour la carte de couverture du scénario.

© Merci à tous mes relecteurs et testeurs, qui ont donné beaucoup de leurs temps pour m'aider à améliorer ce scénario.

© Merci à FFG et Chaosium de nous proposer des jeux aussi remarquables dans l'univers de Lovecraft.

© Pour finir, un grand merci à spiriT pour ses idées géniales, ses conseils et le temps considérable passé à corriger, améliorer et tester le scénario. Merci à toi et Bboo d'être aussi passionnés et généreux. Sans vous, ce scénario n'aurait probablement jamais vu le jour.

## Errata

© Version du 29/10/2019

❖ Feu de Camp (41)

Le début de la deuxième phrase de la capacité Révélation devrait indiquer : « Piochez les cartes Ennemis non-Animal ... ».

❖ Intrigue 3a - Le Wendigo vous Cherche (4a)

Le début de la capacité Forcé devrait indiquer : « Si au moins 1 dégât est placé sur une carte Investigateur ou un soutien Allié : ajoutez 1 fatalité ... ».

© Version du 12/12/2019

❖ Savoir d'Ithaqua (32)

La capacité ↗ devrait indiquer : « Effectuez un test de (3). En cas de réussite, vous gagnez +3 ↗ jusqu'à la fin du round. En cas d'échec, subissez 1 horreur directe. (Limite de une fois par round.) »

## F.A.Q.

© Peut-on se déplacer sur les lieux Sauvage ou Mystique non-révélés ?

Oui, vous pouvez vous déplacer sur des lieux **Sauvage** ou **Mystique** non révélé, car l'effet imprimé sur ces cartes empêche la révélation automatique des lieux lorsque un investigator se déplace dessus, mais pas le déplacement lui-même.

© Est-il normal que la Créature Bestiale ne soit pas Élite ?

Oui, cet ennemi est un « mini boss » qui n'est pas **Élite** et peut donc être géré de différentes manières, à l'instar des Rejetons de Yog-Sothoth dans la campagne de Dunwich.

© Est-ce qu'il manque une capacité permettant d'effectuer un test sur la Chaîne de Montagnes ?

Non, car c'est un choix délibéré : l'idée était de reproduire un aspect de l'histoire d'origine, qui permet de trouver des lieux spéciaux uniquement avec de la chance.